

*Listado de Modelos*

# Personajes

* **Dragones**: *personajes principales, 4 diferentes colores y características físicas.*
* Animación: *movimientos, ataques, golpeo, muerte, etc.*
* Texturas: *cada dragón una propia según color y tamaño/forma.*
* Otros: físicas varias. *Sistemas de partículas en los pies (polvo al moverse, agua, etc.), en las zonas de ataque (luces, brillos, etc.), fuego desde la boca...*
* **Princesas***: personajes secundarios, 4 diferentes (una por cada mundo), diferentes colores y características físicas entre ellas.*
* Animación*: Movimientos.*
* Texturas*: Cada princesa una propia según el mundo al que pertenezca y su tamaño/forma.*
* Otros*:* *Sistema de partículas en los pies (polvo al moverse, agua, etc.). Shader brillante envolviendo al personaje.*

* **Enemigos** (Campesinos, Espadachines, Arqueros): *Diferentes colores, características físicas y armas.*
* Animación*: movimientos, ataques, muerte, etc.*
* Texturas*: Cada enemigo una propia según su tipo.*
* Otros*: Sistema de partículas en los pies (polvo al moverse, agua, etc.).Físicas al destruirse (morir) por un golpe.*
* **Enemigos** (Caballeros): *Enemigos montados a caballo con lanza.*
* Animación de caballo*: movimientos, muerte.*
* Animación de enemigo*: ataque, muerte.*
* Texturas*: Una para el caballo y otra para el enemigo.*
* Otros*: Sistema de partículas en los pies del caballo (polvo al moverse, agua, etc.). Físicas al destruirse (morir) por un golpe.*

* **Animales** *(Vaca): Animal suelto por el escenario.*
* Animación*: movimientos, muerte.*
* Texturas*: Si.*
* Otros*: Sistema de partículas en los pies de la vaca (polvo al moverse, agua, etc.). Físicas al destruirse (morir) por un golpe.*

* **Animales** (Gallina*): Animal suelto por el escenario.*
* Animación*: movimientos, muerte.*
* Texturas*: Si.*
* Otros*: Sistema de partículas en los pies de la gallina (polvo al moverse, agua, etc.). Físicas al destruirse (morir) por un golpe.*

**Ítems de vida**

* **Cuerno Cerveza**: *Ítem de recuperación de 10% vida.*
* Animación: *No.*
* Texturas: *Si.*
* Otros: *Sistema de partículas en la parte superior del cuerno simulando la espuma de la cerveza.* *Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*
* **Barril de Cerveza**: *Ítem de recuperación de 25% de vida.*
* Animación: *No.*
* Texturas: *Si.*
* Otros: *Sistema de partículas en la parte superior del barril simulando la espuma de la cerveza.**Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*
* **Jarra de Cerveza**: *Ítem de recuperación de 50% de vida.*
* Animación: *No*.
* Texturas: *Si*.
* Otros: *Sistema de partículas en la parte superior del la jarra simulando la espuma de la cerveza.* S*hader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*
* **Muslo de Pollo***: Ítem de recuperación de 10% vida.*
* Animación*: No.*
* Texturas*: Si.*
* Otros*: Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*
* **Pollo Entero***: Ítem de recuperación de 50% vida.*
* Animación*: No (pero lo lleva una mujer).*
* Física*: Cae de la mujer al suelo*
* Texturas*: Si.*
* Otros*: Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*

**Ítems de Power-Up**

* **Casco(s) y Corona**: *Ítem(s) para recuperación de 10% de ataque especiales*
* Animación: *No.*
* Texturas: *Si.*
* Otros: *Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*
* **Calavera(s)*:*** *Ítem(s) para recuperación de 25% de ataque especiales*
* Animación*: No.*
* Texturas*: Si.*
* Otros*: Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*
* **Colmillo de Dragón:***Ítem(s) para recuperación del 50% de ataque especiales*
* Animación*: No.*
* Texturas*: Si.*
* Otros*: Sistema de partículas en la parte superior del colmillo emulando fuego. Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*

**Ítems de Puntuación**

* **Rubí**: *Ítem para puntuación.*
* Animación: *Da vueltas*
* Física: *No*
* Texturas: Sí*.*
* Otros: *Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*
* **Corona**:*Ítem para puntuación.*
* Animación: *No*
* Física: *No*
* Texturas: Sí*.*
* Otros: *Shader brillante envolviendo el objeto para llamar la atención del jugador.*

**Ítems de Decoración**

* **Árboles***: Ítem de vegetación.*
* Animación*: No.*
* Física*: Cuando caen al suelo tras derribarlos.*
* Texturas*: Si.*
* **Casa campesinos**: *Ítem de vivienda.*
* Animación: *No.*
* Física: Al destruir-se por un golpe.
* Texturas: Si.
* Otros: *Sistema de partículas en la parte superior, simulando humo saliendo de la chimenea.*
* **Casa del bosque**: *Ítem de vivienda.*
* Animación*: No.*
* Física*: Al destruir-se por un golpe.*
* Texturas*: Si.*
* **Piedra:** *Ítem de decoración.*
* Animación*: No.*
* Física*: Al destruir-se por un golpe.*
* Texturas*: Si.*

**Máquinas de Guerra**

* **Catapulta**: Arma de gran alcance movida por enemigos.
* Animación: movimientos, ataque.
* Texturas*: Si.*
* Otros: *Sistema de partículas en las ruedas (polvo al moverse, agua, etc.).* *Físicas al destruirse y lanzar bolas de piedra.*
* **Ariete***: Arma de gran alcance movida por enemigos.*
* Animación*: movimientos, ataque.*
* Texturas*: Si.*
* Otros*: Sistema de partículas en las ruedas (polvo al moverse, agua, etc.). Físicas al destruirse.*